

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-313682

(43)Date of publication of application : 09.12.1997

(51)Int.Cl. A63F 7/02

(21)Application number : 08-133821 (71)Applicant : SOPHIA CO LTD

(22)Date of filing : 28.05.1996 (72)Inventor : IOKI SADA0

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game machine which is so full of interest as not to lose interest even after play for a long time by effectively utilizing useless time during variable display play such as while picture patterns are simply displayed while varied at high speed.

SOLUTION: Concerning this game machine, a variable display device is provided for enabling the variable display play while using plural kinds of identification information and based on the change of the stop result into special stop conditions due to the variable display play on the variable display device, a special play state advantageous for a player can be generated. Then, this game machine is provided with an auxiliary variable display play generating means for generating auxiliary variable display play showing the process of variable display play during the process of variable display play and an auxiliary variable display control means for performing the display control of the auxiliary variable display play.

LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japanese Patent Office

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平 9 - 3 1 3 6 8 2

(43) 公開日 平成9年(1997)12月9日

(51) Int. Cl. ⁶	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 2 0		A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 2 4 頁)

(21) 出願番号 特願平 8 - 1 3 3 8 2 1

(22) 出願日 平成8年(1996)5月28日

(71) 出願人 000132747

株式会社ソフィア

群馬県桐生市境野町7丁目201番地

(72) 発明者 井置 定男

群馬県桐生市宮本町3-7-28

(74) 代理人 弁理士 荒船 博司 (外2名)

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

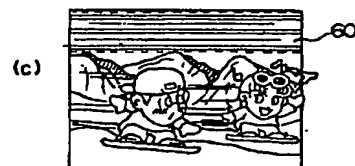
【課題】 この発明は、図柄が単に高速変動表示されている間など、可変表示遊技中の無駄な時間を有効に活用して、長い時間遊技をしても飽きの来ない興趣に富んだ遊技機を提供する。

【解決手段】 複数の識別情報を用いた可変表示遊技が可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の可変表示遊技による停止結果が特別停止態様になったことに基づき遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機である。そして、前記可変表示遊技の進行中、当該可変表示遊技の成り行きを示唆する予備可変表示遊技を発生させる予備可変表示遊技発生手段と、前記予備可変表示遊技の表示制御を行う予備可変表示制御手段とを備えている。

9-313682

キャラが特別図柄に
ぶつかって停止図柄を
決定している

→ 特別図柄を見ていな
ければならない



【特許請求の範囲】

【請求項 1】複数の識別情報を用いた可変表示遊技が可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の可変表示遊技による停止結果が特別停止態様になったことに基づき遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記可変表示遊技の進行中、当該可変表示遊技の成り行きを示唆する予備可変表示遊技を発生させる予備可変表示遊技発生手段と、

前記予備可変表示遊技の表示制御を行う予備可変表示制御手段と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】前記予備可変表示遊技は、前記可変表示遊技の進行過程において、前記可変表示遊技の結果が停止表示される以前に行われることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】前記可変表示遊技には、複数種類の可変表示遊技態様が含まれ、

前記予備可変表示遊技の結果に基づいて、前記複数種類の可変表示遊技態様のいずれを発生させるが決定されるようになっていることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】前記予備可変表示遊技は、画像キャラクタの動作表示により表示遊技が行われることを特徴とする請求項 1、2 又は 3 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、可変表示遊技が行われ該可変表示遊技の結果に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態の発生が可能な遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】従来より、表示状態が変化可能な表示装置などを遊技領域等に備え、始動入賞口（或いは、始動ゲート）への遊技球の入賞に基づき、可変表示装置における表示領域を所定期間変動表示させ、その停止結果に基づき大当たり状態を発生可能な遊技機が知られている。可変表示装置（特別図柄表示装置）としては、液晶表示装置、CRT 表示装置、LED 等を多数備えた表示装置、回転ドラムなどがある。

【0003】変動表示には、大きく分けて、遊技者に図柄の視認が不可能な状態で変動する高速変動表示と、図柄の視認が可能な状態で変動する低速変動表示（スロースクロール）の 2 通りがある。始動開始から所定時間経過するまでは高速変動表示を行い、所定時間が経過した後、図柄停止動作として、スロースクロール（例えば、停止する前の 2 図柄位をスロースクロールさせる。）を経て順次図柄を停止させていた。

【0004】可変表示装置における表示領域は、例えば、3 桁の表示窓部で構成され、変動表示中は、3 桁の表示窓部における表示図柄を所定時間ずつずらして順次

停止させ、3 桁の表示窓部における停止図柄が特別図柄態様（例えば「1、1、1」などのソロ目）になった場合に大当たり（特別遊技状態）を発生させていた。

【0005】また、例えば、2 桁目の表示窓部の変動表示が停止（3 桁目は未だ変動中）した段階で特別図柄態様で停止する可能性が発生した場合（例えば、「7、7、-」などでソロ目の可能性がある場合）に、リーチ表示態様として、3 桁目の表示窓部で低速変動表示（スロースクロール）を長時間行わせることにより、遊技者に大当たりの期待感を持たせた、いわゆるリーチスクロールを発生させる遊技機が多い。

【0006】最近の遊技機の場合、上記リーチ表示態様（例えば、リーチスクロール態様）として、例えば大当たりへの期待感が非常に高いスペシャルリーチ A、期待感の高いスペシャルリーチ B、期待感の低いノーマルリーチ等、大当たりへの期待感を異ならせた複数種類の可変表示遊技態様（複数のパターンのリーチ表示態様）を設けて、それらの各種可変表示遊技態様（リーチ表示態様）の発生率を調整することによって遊技者に飽きられないような表示制御を行っているものも多い。

【0007】上記大当たりを発生させる特別図柄態様のうち、予め定められた特定図柄態様（例えば、「7、7、7」等のソロ目）で停止して大当たりが発生した場合には、その大当たり終了後、更に所定回数（例えば、1 回又は 2 回）大当たりが発生するまで、上記可変表示遊技における大当たりの発生率を高確率状態（特図確率変動状態）にする、いわゆる確率変動状態に変化する遊技機も知られている。

【0008】更に、補助可変表示装置と、該補助可変表示装置による補助可変表示遊技の結果に基づいて入賞率が高められる状態に変化される普通変動入賞装置とを備え、特定図柄での大当たりの発生後に、補助可変表示装置の当たり図柄の発生率が高確率状態（普図確率変動状態）に変化し、それに起因して、始動口を兼ねた普通変動入賞装置への入賞率が高められるようにされる遊技機もある。

【0009】

【発明が解決しようとする課題】従来の遊技機にあっては、リーチを発生させたり大当たりを発生させたりする可変表示遊技は、単なる図柄合わせゲームにより行われ、それはどの遊技者にとっても単純で分かり易い遊技内容であるといった利点があるが、反面、単調過ぎてあまり長く続けていると飽きてしまうといった問題点があった。

【0010】また、従来の遊技機の表示制御では、ギャンブル性をあまり高めないように所定時間当たりに実行可能な可変表示遊技の回数を規制するため、可変表示遊技の時間（始動入賞してから図柄停止まで）が比較的長い時間（例えば、7～8 秒程度）になっているものが多いが、そのうちの大部分（例えば、6 秒位）は上記の高

速変動状態になっている。

【0011】可変表示遊技において遊技者の興味のある状態は、主に、リーチ発生の有無が決定される2桁目の表示窓部の変動停止時や、大当たり発生の有無が決定される3桁目の表示窓部（最終停止図柄）の変動停止時だけであり、上記の高速変動状態は、遊技者にとって単なる図柄が停止する前段階の待ち時間であり、何等興味の無い状態である。

【0012】そのような高速変動状態が、従来においては、可変表示遊技時間中において長い時間比率を占めているため、遊技者の興味を十分に満足させるものではなかった。

【0013】また、例えば、リーチの発生においては、その発生率は各図柄表示部に表示される図柄の種類の数により決定（15図柄あれば1/15に決定）されてしまうため、リーチの発生自体がまれで、遊技者の期待感を高められるものではなかった。だからといって、各図柄表示部に表示される図柄の種類数を減らせば、リーチの発生率は高められるにしても、遊技者と遊技店との利益のバランス上大当たりの発生確率は高められないので、外れリーチが頻繁に発生し、リーチ自体の大当たりへの信頼度が低くなって大当たり発生の期待感のないリーチが多くなってしまう。

【0014】この発明は、上記実情に鑑み成されたもので、可変表示遊技の興趣性を高めることにより、長い時間遊技をしても飽きの来ない遊技機を提供することを目的としている。

【0015】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、請求項1記載の発明は、複数の識別情報を用いた可変表示遊技が可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の可変表示遊技による停止結果が特別停止態様になったことに基づき遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、前記可変表示遊技の進行中、当該可変表示遊技の成り行きを示唆する予備可変表示遊技を発生させる予備可変表示遊技発生手段と、前記予備可変表示遊技の表示制御を行う予備可変表示制御手段とを備えた構成とした。

【0016】この請求項1記載の発明によれば、可変表示遊技の進行中に当該可変表示遊技の成り行きを示唆する予備可変表示遊技が発生されるので、この予備可変表示遊技によって可変表示遊技の成り行きが解ることとなり、その予備可変表示遊技が行われる分、可変表示遊技の興趣が高められて飽きのこないものとなる。

【0017】また、この予備可変表示遊技は、可変表示遊技の成り行きを示唆するものなので、その分、可変表示遊技の遊技内容が複雑なものになっても支障は無く、従来になかった斬新で変化に富んだ遊技内容、即ち、長く遊技を継続しても飽きの来ない遊技内容を実現可能である。

【0018】ここで、遊技機は、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機およびパチスロ遊技機などの弾球遊技機、並びに、スロットマシン等が含まれる。複数の識別情報を用いた可変表示遊技とは、例えば、2桁や3桁或は4桁の図柄合わせ遊技などである。可変表示装置は、例えば、2桁や3桁或は4桁のセグメント型の表示器、液晶表示装置、CRT（陰線管）表示装置、多数の発光素子を配列した表示装置、および、回転ドラムやベルトを使用したメカ式的表示装置など、どのような形式のものでも良い。

【0019】特別遊技状態は、例えば、所謂第1種のパチンコ遊技機における大入賞口（アタッカー、特別変動入賞装置とも言う。）の開放、所謂一般電役を備えた他種のパチンコ遊技機における複数（例えば3個）の電動役物（電動チューリップやアタッカー）が連鎖状態で開放する状態、所謂第3種のパチンコ遊技機における権利発生の状態、スロットマシンでのボーナスゲームなど、遊技者が特に有利となる状態である。

【0020】可変表示遊技の成行きを示唆する予備可変表示遊技とは、例えば、可変表示遊技の成行きに関連してキャラクターが動作表示される装飾的な表示遊技や、可変表示遊技の成り行きに関連しつつ該可変表示遊技とは別個に行われる図柄合わせの表示遊技など、可変表示遊技の成り行きを示唆すればどのような表示遊技でも良い。

【0021】予備可変表示遊技発生手段は、予備可変表示遊技を行うための表示部や、予備可変表示遊技に関与する入賞口や入賞ゲートなどから構成される。その表示部としては、液晶表示装置、CRT（陰線管）表示装置、並びに、多数の発光素子を配列した表示装置など、演出的な表示ができればどのような形式のものでも良く、上記の可変表示装置とあわせて用いられても良い。

【0022】予備可変表示制御手段は、例えば、遊技上の制御を行う役物制御回路や表示上の制御を行う表示制御回路により構成される。

【0023】請求項2記載の発明は、請求項1記載の遊技機において、前記予備可変表示遊技が、前記可変表示遊技の進行過程における前記可変表示遊技の結果の停止表示以前に行われる構成とした。

【0024】この請求項2記載の発明によれば、特に、予備可変表示遊技が可変表示遊技の結果の停止表示以前に行われるので、可変表示遊技の特に興趣の少ない部分、例えば、従来例の第1停止図柄や第2停止図柄の高速変動状態中などに、予備可変表示遊技が行われることとなって、それら可変表示遊技の特に興趣の少ない部分を予備可変表示遊技によって補うことが出来る。また、予備可変表示遊技による可変表示遊技の成り行きの示唆が、可変表示遊技の結果の停止表示以前に行われるのでより効果的である。

【0025】請求項3記載の発明は、請求項1又は2記

載の遊技機において、前記可変表示遊技に、複数種類の可変表示遊技態様が含まれ、前記予備可変表示遊技の結果に基づいて、前記複数種類の可変表示遊技態様のいずれを発生させるかが決定されるという構成とした。

【0026】この請求項3記載の発明によれば、予備可変表示遊技の結果によって、複数種類ある可変表示遊技態様の何れを発生させるかが決定されるので、遊技者は予備可変表示遊技の結果を見ることにより、可変表示遊技のその後の展開を知ることが出来る。従って、予備可変表示遊技に対する遊技者の興味がより高められて、上記の請求項1又は2記載の発明効果を更に向上させられる。

【0027】ここで、複数種類の可変表示遊技態様とは、例えば、特別遊技状態を発生させる特別停止態様、その他の遊技価値（例えば、特別遊技状態の発生確率が高確率に変更される確率変動状態、普図可変表示遊技の変動時間が短縮される普図時短状態など）を発生させる所定の停止態様、或は、可変表示遊技の過程の表示態様として、特別停止態様になる確率が高いことを報知および装飾するリーチ表示態様（その確率に応じて複数のリーチ可変表示態様があっても良い。）、その他の遊技価値の発生確率が高いことを報知および装飾するその他のリーチ表示態様（例えば、上記の確率変動状態の発生確率が高いことを示す確変リーチ表示態様、上記の普図時短状態の発生確率が高いことを示す小当りリーチ表示態様）などが含まれる。

【0028】請求項4記載の発明は、請求項1、2又は3記載の遊技機において、前記予備可変表示遊技が、画像キャラクタの動作表示により表示遊技が行われるという構成とした。

【0029】この請求項4記載の発明によれば、予備可変表示遊技が画像キャラクタの動作表示により行われるので、遊技内容の興趣性および斬新さの更なる向上、並びに、予備可変表示遊技のバリエーションの増加などが期待できる。それにより、上記請求項1、2又は3記載の発明効果を更に向上させることが出来る。

【0030】

【発明の実施の形態】以下、この発明に係る遊技機の実施の形態について、図面を参照しつつ説明する。

【0031】図1には、この発明の実施の形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤の正面図を示す。

【0032】このパチンコ遊技機はいわゆる第1種のもので、遊技盤1のガイドレール2で囲まれた遊技領域3内には、可変表示装置4、特別変動入賞装置5、普図始動ゲート6、6、普通図柄（普図）の可変表示器7、一般入賞口4c、8、8、…、特図始動口を兼ねた普通変動入賞装置9、風車と呼ばれる方向変換部材10、10、…、装飾ランプLED（Light Emitting Diode）11、11、…などが配設されている。

【0033】可変表示装置4は、例えば液晶表示装置か

らなる特別図柄（特図）の可変表示部4aを備え、この特図の可変表示部4aにおいて複数の識別情報（視覚により識別可能な標章、又は図柄とも言う。）を用いた可変表示遊技（特別図柄の可変表示遊技）が行われるようになっている。また、可変表示装置4の上部には特図始動記憶表示器4b、4b、…が配設されている。

【0034】特別変動入賞装置5はアタッカー形式の開閉扉5aによって開閉される大入賞口5bを備えている。開閉扉5aはその上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっていて、特図の可変表示遊技の結果如何によって大入賞口5bが開放されるようになっている。この大入賞口5bの内部には、カウントスイッチ5c（図2）と継続スイッチ5d（図2）とが設けられている。

【0035】普通図柄の可変表示器7は、例えば7セグメント型のLEDなどによって構成され、普通図柄の可変表示遊技が行われるようになっている。

【0036】普通変動入賞装置9は、左右一對の開閉部材9a、9aを備えている。この開閉部材9a、9aは、常時は遊技球が1個流入しうる状態に閉じているが、普図の可変表示遊技の結果如何によって、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置9を開放させるようになっている。この普通変動入賞装置9は特図の始動口も兼ねていて、その内部に特図始動スイッチ9b（図2）を備えている。

【0037】普図始動ゲート6、6内には普図始動スイッチ6b、6b（図2）が設けられている。また、普図始動ゲート6、6の近傍には普図始動記憶表示器6a、6aが設けられている。

【0038】図2には、このパチンコ遊技機の裏側に設置された遊技系統の制御を行う役物制御回路20、および、この役物制御回路20の制御下で特図の可変表示部4aの表示の制御を行う表示制御回路40の主要制御ブロック図を示す。

【0039】役物制御回路20は、内部にCPU（Central Processing Unit）21a、RAM（Random Access Memory）21bおよび制御ROM（Read Only Memory）21cを備えたワンチップマイクロコンピュータ（ワンチップマイコン）21、並びに、分周回路23、電源回路24、I/O（入出力）バス30、サウンドジェネレータ32、アンプ33、出力ポート25、ドライバー26、バッファゲート28、ローパスフィルタ27、インターフェース35などから構成されている。

【0040】ローパスフィルタ27には、特図始動スイッチ9b、普図始動スイッチ6b、6b、カウントスイッチ5c、継続スイッチ5d、パチンコ遊技機の背面側に設けられ可変表示遊技の大当り発生確率を切換スイッチなどで設定変更する確率設定装置38、などが接続されている。

【0041】ドライバー26には、特別変動入賞装置

5、特図の始動記憶表示器4b、普図の始動記憶表示器6a、6a、普通図柄の可変表示器7、普通変動入賞装置（特図始動口）9、装飾ランプLED11、11…、並びに、パチンコ遊技機の背面側に設けられ遊技店の管理装置100に接続された外部情報端子101などが接続されている。

【0042】インターフェース35には、特図の可変表示部4aの表示制御を行う表示制御回路40が接続されている。

【0043】CPU21aは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグなどを備え、演算制御を行うようになっている。この各種レジスタの中には、殆どの演算処理に使用され乱数のように使用可能なリフレッシュレジスタが含まれている。

【0044】RAM21bは、CPU21aで生成される各種乱数（特図の可変表示遊技の大当たり発生に関与する特図大当たり乱数、普図の可変表示遊技の当り発生に関与する普図当り乱数、および、予備表示遊技の表示パターンの決定に関与する予備表示遊技用乱数など）を一時的に記憶しておく記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域、各種フラグ、並びに、CPU21aの作業領域を形成している。

【0045】制御ROM21cには、遊技上の制御を行うための制御プログラムおよび制御データ、並びに、特図の大当たり発生を判定するための通常確率と高確率の大当たり判定値などが書き込まれている。

【0046】これらCPU21a、RAM21bおよび制御ROM21cが1つのチップ上に形成されてワンチップマイコン21を構成している。

【0047】図3には、図2の表示制御回路40の主要制御ブロック図を示す。

【0048】表示制御回路40は、外部に制御ROM41aと制御RAM41bを備えた表示用CPU41、内部にパレットRAM42aを備えたVDP（Video Digital Processor）42、VDP42に外付けされたワークRAM43、キャラクタROM（Read Only Memory）44およびビデオRAM45、並びに、ドライバー46、サウンドジェネレータ47、アンプ48などにより構成されている。

【0049】表示用CPU41は、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグなどを備え演算処理を行うようになっている。

【0050】この表示用CPU41には、役物制御回路20のワンチップマイコン21が接続され、ワンチップマイコン21からのコマンド信号やこのコマンド信号のタイミングを取るストロブ信号やリセット信号が送信されるようになっている。このコマンド信号には、特図可変表示部4aで行われる特図の可変表示遊技や予備可変表示遊技の表示内容を示すモードデータが含まれている。また、表示用CPU41にはVDP42が接続さ

れ、該VDP42との間で画像の編集内容を示す指令信号や画像タイミング信号がやり取りされるようになっている。

【0051】制御ROM41aには、特図の可変表示部4aにおいて可変表示遊技や予備可変表示遊技を表示させるための制御プログラムや制御データ等が書き込まれている。制御RAM41bは、各種信号データを一時的に記憶する記憶領域や表示用CPU41のワークエリアなどを備えている。

【0052】ワークRAM43はVDP42の作業領域を提供している。ビデオRAM45は特図可変表示部4aに送るための特図可変表示遊技の図柄の画像データを一時的に記憶する記憶領域や、特図可変表示部4aに送るための予備可変表示遊技の画像データを一時的に記憶する記憶領域を備えている。

【0053】キャラクタROM44には、特図の可変表示遊技に用いられる図柄の画像データや予備可変表示遊技で用いられるキャラクターの画像データなどが書き込まれている。パレットRAM42aは画像データの配色指定を行うための作業領域を形成している。

【0054】VDP42は、表示用CPU41からの指令信号を受けて、キャラクタROM44から図柄や背景の画像データを取り出しワークRAM43を作業エリアとして編集し、上記指令信号に含まれる配色データに基づいて、その編集した画像データをパレットRAM42aを作業エリアとして配色指定し、その配色された画像データをビデオRAM45に送り、その送られた画像データをビデオRAM45に貯留させて、VDP42からの画像タイミング信号に基づいてその貯留していたものをR、G、B信号に載せてドライバ44を介し特図可変表示部4aに送信するようになっている。

【0055】この実施の形態に係るパチンコ遊技機は、上記のように構成されていて、役物制御回路20や表示制御回路40により、例えば、次のような遊技制御と表示制御が行われる。

【0056】すなわち、常時は、役物制御回路20からのコマンド信号に基づいて表示制御回路40が特図の可変表示部4aの表示制御を行って、特図の可変表示部4aに客寄せ用呼び込み表示などの画像表示が行われている。

【0057】この状態で、遊技領域3に発射された遊技球が普図の始動ゲート6、6中を通過して普図始動スイッチ6a、6aによる検出信号がローパスフィルター27側から入力されると、ドライバー26への出力に基づいて普図の可変表示器7における普図の可変表示遊技が行われる。

【0058】この普図の可変表示遊技は、数字や記号等の図柄が所定時間（例えば60秒）変動表示した後に、或る図柄が停止表示されるといった内容の遊技である。

【0059】この普図の可変表示遊技の結果、当たりの

表示態様(例えば、「7」)で停止すれば、普図の当たりとなって、普通変動入賞装置9が所定時間(例えば、0.5秒間)開放される。それにより、普通変動入賞装置9に遊技球が入賞しやすくなって、その分、特別図柄の可変表示遊技の始動が容易になる。

【0060】この普図の可変表示遊技中に、普図の始動ゲート6、6中を遊技球が通過して普図始動スイッチ6b、6bからの検出信号がローパスフィルター27側から入力されると、その通過の検出回数がRAM21bに記憶(普図始動記憶)され、その記憶した数の表示信号がドライバー26に出力されて、普図の始動記憶表示器6a、6a…がその記憶数分だけの個数点灯される。そして、その記憶個数分だけの普図の可変表示遊技が順に行われる。

【0061】一方、遊技領域3中に打ち込まれた遊技球が、普通変動入賞装置(特図始動口)9に入賞すると、その入賞が特図始動スイッチ9bに検出されてRAM21bに記憶(特図始動記憶)され、その記憶に基づいてドライバー26から出力信号が送られて、特図の可変表示部4aにおいて特別図柄の可変表示遊技が行われる。

【0062】この可変表示遊技は、数字、文字、記号などの複数の図柄を用いた3桁の図柄合わせの遊技である。この可変表示遊技は、特図の可変表示部4aの変動表示窓部60において一連の図柄配列(例えば15種類の図柄配列)が右から左へ人の目で追えない程度の速いスクロール(高速スクロール)で変動表示されることで開始され、その一連の図柄配列の中から、1つずつ図柄が抜き出されて、順次、左表示窓部61、右表示窓部63、中表示窓部62にそれぞれ移動され、それら左、中、右の表示窓部61、62、63に3つの図柄が停止表示されるようになっていく(図11、図12参照)。

【0063】この特図の可変表示遊技の結果として、左、中、右の表示窓部61、62、63に停止表示される3桁の図柄が特別停止態様(例えば「5、5、5」や「7、7、7」などのゾロ目)となったときには、遊技者にとって特に有利な特別遊技状態が発生される。

【0064】特別遊技状態は、特別変動入賞装置5の開閉扉5aが所定時間(例えば、29.5秒)開放されて閉じるサイクルを1サイクルとし、各サイクル中、遊技球が大入賞口5b中の継続入賞領域の継続スイッチ5dに検出されることを条件に所定サイクル(例えば、16サイクル)まで継続される遊技状態である。但し、各サイクル中、大入賞口5bに遊技球が所定個数(例えば、10個)入賞したときはその時点でそのサイクルを終了する。各サイクル中、大入賞口5bへの入賞個数は、カウントスイッチ5cにより検出されてRAM21bに記憶され、所定個数に達すると、特別変動入賞装置5のソレノイドが消磁されて開閉扉5aが閉じられて特別遊技のそのサイクルが終了する。

【0065】前述の特図の可変表示遊技の過程におい

て、第1停止表示窓部61と第2停止表示窓部63とで図柄が停止して、次の停止で特別停止態様となる可能性があるリーチ状態(例えば「5、ー、5」や「7、ー、7」など)となったときには、このリーチ状態を装飾報知するためのリーチ可変表示遊技態様が発生される。

【0066】リーチ可変表示遊技態様は、その後に特別停止態様となる確率の高さに応じて、例えば、特別停止態様となる確率の低い(例えば1/15より低い)通常リーチ可変表示遊技態様、特別停止態様となる確率の高い(例えば1/15より高い)スペシャルリーチ可変表示遊技態様など、複数種類のパターンが有る。

【0067】通常リーチ可変表示遊技態様は、リーチ状態となった後に、変動表示窓部60における一連の図柄配列の変動パターンが人の目で追える程度のスロースクロールに変更されると共に、そのスロースクロールが長い時間継続され、その状態において第3停止図柄が中表示窓部62に移動されて停止表示されるものである。これにより、遊技者の大当たり発生に対する期待感が高められるようになっている。

【0068】また、スペシャルリーチ可変表示遊技態様は、リーチ状態となった後に、変動表示窓部60における一連の図柄配列の変動パターンがスロースクロールに変更されると共に、一連の図柄配列の中から中表示窓部62への図柄の移動動作および中表示窓部62から表示外部への退出動作が数回繰り返され、その後、本当に停止表示される図柄が一連の図柄配列の中から抜き出されて中表示窓部62に停止表示されるものである。これにより、最終停止図柄が数回停止表示されるかのように遊技者に見せかけて、リーチ可変表示遊技態様の興趣性や、遊技者の大当たり発生に対する期待感が高められるようになっている。

【0069】上記のような可変表示遊技が行われている間には、この可変表示遊技と連動して特図の可変表示部4a上で予備可変表示遊技が行われる。

【0070】この予備可変表示遊技は、「男の子」のキャラクターがスノーボードで雪山を滑降しながら、スクロール変動している図柄配列にジャンプして図柄を弾き、その図柄を停止表示窓部61、62、63に移動させるといった装飾的な遊技内容と、可変表示遊技の成り行きを示唆する示唆表示(予備可変表示遊技の結果表示)などの実質的な遊技内容とを併合したものである。

【0071】この示唆表示は、可変表示遊技の最も興味に欠ける部分、即ち、第1停止図柄が停止表示される前で且つ一連の図柄配列が高速スクロールしている間に行われる。

【0072】この示唆表示(予備可変表示遊技の結果表示)の内容としては、例えば、「男の子」の横を「風船」のキャラクターが通り過ぎ、その「風船」が割れて中から可変表示遊技の成り行きを示唆する「確変スペシャルリーチ」、「確変リーチ」、「スペシャルリー

チ」、「リーチ」、「?」などのメッセージが表示されたり、「男の子」の横を「女の子」のキャラクターが通り過ぎて可変表示遊技の結果が大当たりになることを示唆したりするものがある。これら示唆表示の種類については制御処理の説明の箇所でも詳述され、その表示内容については表示画像の説明の箇所でも詳述される。

【0073】この予備可変表示遊技によって、単なる図柄合わせといった可変表示遊技の単調な遊技内容が装飾的に補われる他、可変表示遊技の最も興味に欠ける部分（第1停止図柄が表示されるまでの高速スクロール中）が示唆表示により興味深いものに変えられ、その結果として、可変表示遊技の実行中を通して斬新で興趣に富んだ飽きの来ない表示遊技が実現されている。

【0074】上記の特別図柄の可変表示遊技中に、さらに普通変動入賞装置9に遊技球が入賞して特図始動スイッチ9bにより検出されたときには、その入賞によって特図可変表示遊技が未処理となっている回数がRAM21bに記憶されて、その未処理記憶数分の数だけ、特図始動記憶表示器4bが点灯される。そして、その可変表示遊技の終了後に、その未処理となっている回数分の可変表示遊技が順次行われ、その行われる毎に、RAM21bの未処理記憶数が減算されるとともに特図始動記憶表示器4bが1つずつ順に消灯される。

【0075】特図の可変表示遊技の結果が所定の確率変動図柄（例えば「3」、「5」、「7」など）により大当たりとなった場合には、その大当たりによる特別遊技の終了後、例えば、その後に大当たりが2回発生するまで大当たりの発生確率や普図の当たりの発生確率が高確率となる確率変動状態が発生される。但し、この確率変動状態中に再び確率変動図柄で大当たりが発生した場合には、その後、再び、大当たりが例えば2回発生するまで確率変動状態が継続される。また、この確率変動状態の継続は所定回数（例えば16回）で無条件に終了されるようにしても良い。

【0076】この確率変動中には、普図の可変表示遊技の変動表示時間を短縮（例えば、60秒から6秒へ）する普図時短遊技を併せて行っても良い。この普図時短遊技中には、普図の始動記憶より6秒以上経過している普図の可変表示遊技について、その変動表示を6秒以内に停止させる即止め制御も併せて行っても良い。この普図時短状態によって普図の可変表示遊技の単位時間当りの実行可能回数が増えて、その分、普図の当たり発生回数も増加することになる。

【0077】また、この普図時短状態中には、普図の当たりによる普通変動入賞装置9の開放パターンの変更制御を併せて行っても良い。その開放パターンの変更制御としては、例えば、開閉扉5aの0.5秒の開放を1回から、3秒の開放を2回、或は、5秒の開放を1回にするなどの変更制御がある。

【0078】その他、大当たりの発生時、リーチ表示態

様の発生時および特定遊技の発生時などにはスピーカー34から各種電子音が発せられ、装飾LED12、12や装飾ランプ13…、14…などにもそれを知らせる装飾表示としての点灯や点滅が行われる。

【0079】図4には、役物制御回路20によって行われるメイン遊技制御処理（ゼネラルフロー）のフローチャートを示す。

【0080】この制御処理は、図2の分周回路23のクロック信号をもとにワンチップマイコン21内で作成される所定の周期（例えば、約2ms）を持ったリセット信号に基づいてスタートからエンドまでの1シーケンスずつの処理が行われる。

【0081】そのリセット信号により、この処理が開始されると、先ずステップS1において電源の投入時であるか否かを判定し、電源投入時であればステップS2で電源投入処理をしてそのまま1シーケンスの処理を終了するが、電源投入時でなければステップS3に移行する。

【0082】ステップS3では、ローパスフィルター27側から特図始動スイッチ9b、普図始動スイッチ6b、6b、カウントスイッチ5c、継続スイッチ5dおよび確率設定装置38などからのスイッチ信号を入力する処理、並びに、特図始動スイッチ9bからのスイッチ信号に基づいて、特図可変表示遊技の大当たり発生に関与する特図大当たり乱数、および予備可変表示遊技の表示パターンの決定に関与する予備表示遊技用乱数を抽出してRAM21b中の所定の記憶領域に格納する処理等をしてステップS4に移行する。

【0083】ステップS4では、制御処理の過程で定められる処理NO.に従って、ステップS5～S11のうちの該当する処理を行う分岐処理がなされる。

【0084】この分岐処理の順序としては、図5の制御処理の流れの説明図に示すように、先ず、普段処理（ステップS5）において特図始動スイッチ9bのスイッチ信号に基づく始動記憶があるシーケンスで変動処理の処理NO.に変更されて、ゼネラルフロー（図4）の次のシーケンスで変動処理（ステップS6）に移行される。この変動処理は可変表示部4aの変動表示窓部60において図柄の表示を人の目で追えない程度の速さでスクロールさせる処理である。

【0085】この変動処理における所定時間後のシーケンスで図柄停止処理の処理NO.に変更されて、ゼネラルフローの次のシーケンスで図柄停止処理（通常停止処理、ステップS7）が行われる。

【0086】この図柄停止処理において、第1停止図柄と第2停止図柄とが順次、左表示窓部61と右表示窓部63とに停止表示される処理が行われると共に、第1停止図柄と第2停止図柄が同じ図柄（リーチ図柄）であれば、リーチ停止処理の処理NO.に変更してゼネラルフロー（図4）の次のシーケンスでリーチ停止処理（ステ

ップS8)が行われる。が、リーチ図柄以外であれば第3停止図柄を中表表示部62に停止表示する処理を行って、その後、停止図柄判定処理の処理NO.に変更してゼネラルフロー(図4)の次のシーケンスで停止図柄判定処理(ステップS9)が行われる。

【0087】その結果、リーチ停止処理が行われたときには、該リーチ停止処理中の所定時間後に停止図柄判定処理の処理NO.に変更され、ゼネラルフロー(図4)の次のシーケンスで停止図柄判定処理が行われる。

【0088】この停止図柄判定処理で、大当たり図柄の停止であれば大当たり処理の処理NO.に、大当たり図柄以外の停止であれば外れ処理の処理NO.に、それぞれ変更されてゼネラルフロー(図4)の次のシーケンスでその変更された処理NO.に応じて、大当たり処理(ステップS10)、又は外れ処理(ステップS11)が行われる。

【0089】その結果、外れ処理が行われたときには、該外れ処理における所定時間後のシーケンスで普段処理の処理NO.に変更されてゼネラルフロー(図4)の次のシーケンスで普段処理に戻される。

【0090】一方、大当たり処理が行われたときには、該大当たり処理で大当たりの最終回或は継続条件が満たされなかったときから所定時間後のシーケンスにおいて普段処理の処理NO.に戻されて、ゼネラルフロー(図4)の次のシーケンスで普段処理に戻される。

【0091】このような順序で行われる上記ステップ4の分岐処理により、普段処理(ステップS5)、変動処理(ステップS6)、図柄停止処理(通常停止処理、ステップS7)、リーチ停止処理(ステップS8)、停止図柄表示処理(ステップS9)、大当たり処理(ステップS10)、外れ処理(ステップS11)に対応する処理をしてステップS12に移行する。

【0092】その後、順次、普通変動表示遊技に参与する普図普電処理(ステップS12)、外部との情報のやり取りを行う外部情報処理(ステップS13)をしてステップS14に移行する。

【0093】ステップS14では、特図の大当たり発生に参与する特図大当たり用乱数と、普図の当り発生に参与する普図当り用乱数とをそれぞれ更新(「1」インクリメント)する処理をしてステップS15に移行する。

【0094】ステップS15では、予備可変表示遊技の表示内容の決定に参与する予備表示遊技用乱数を更新(「1」インクリメント)する処理をしてステップS16に移行する。

【0095】その後、順次、特図の可変表示遊技の停止図柄および普図の可変表示遊技の停止図柄を作成する処理(ステップS16)、可変表示部4aに表示される表示図柄を編集する処理(ステップS17)、遊技制御回路20側から表示制御回路40側へ表示制御に関わるコマンド信号(各遊技状態に応じたモードデータが含まれ

る。)を転送する処理(ステップS18)、遊技制御回路20のドライバー26側から、特別変動入賞装置5、特図始動記憶表示器4b、普図始動記憶表示器6a、普通図柄可変表示器7、普通変動入賞装置9、装飾ランプLED11、11…等に制御信号を出力する処理(ステップS19)を行ってこのシーケンスの処理を終了する。

【0096】そして、ワンチップマイコン21内で次のリセット信号が作成されるのを待って、次のリセット信号により次のシーケンス処理(ステップS1～S19までの処理)が行われる。

【0097】図6には、ゼネラルフロー(図4)のステップS5において行われる普段処理のサブルーチン処理のフローチャートを示す。

【0098】この普段処理が開始されると、まず、ステップS31においてRAM21b中の特図の始動記憶が有るか否かを判定し、有ればステップS32に移行するが、無ければこのままサブルーチンを終了してゼネラルフロー(図4)のステップS12に移行する。

【0099】その結果、ステップS32に移行したときには、該ステップS32においてRAM21b中の特図の始動記憶の数を「1」デクレメントする処理、並びに、この特図の始動記憶に対応するRAM21b中の所定の記憶領域から始動入賞時に抽出した特図大当たり用乱数を取り出す処理をしてステップS33に移行する。

【0100】ステップS33では、確率変動状態の残りの発生回数を示す特図確率変動カウンタが「0」か否かを判定し、「0」であれば制御ROM21c中から通常確率の大当たり乱数判定値を選択し、「0」でなければ制御ROM21c中から高確率の大当たり乱数判定値(例えば7個の判定値)を選択する。

【0101】ステップS36では、ステップS32で取り出された特図大当たり用乱数とステップS34又はS35で選択された乱数判定値とを比較する処理(ステップS36)をしてステップS37に移行する。

【0102】ステップS37では、特図大当たり用乱数が当り値か否かを判定し、当り値でなければ、ステップS38で外れ図柄を決定する処理をしてステップS40に移行するが、当り値であれば、ステップS39で大当たり図柄を決定する処理をしてステップS40に移行する。

【0103】ステップS40では、決定した停止図柄がリーチを発生させるものか否かを判定し、リーチを発生させるものであればステップS41に移行するが、リーチを発生しないものであればそのままステップS42に移行する。

【0104】ステップS41ではリーチか否かを示すリーチフラグをセットし、更に、例えばリフレッシュレジスタを乱数として使用し、所定の割合でスペシャルリーチか否かを示すスペシャルリーチフラグをセットする処理を行う。このスペシャルリーチフラグをセットする割

合は、停止図柄が大当りの停止図柄であるときに多く、リーチ外れの停止図柄であるときに少なくなるように設定されている。

【0105】つまり、これらステップS40、S41によって、リーチ図柄となるときにはリーチ可変表示態様が発生され、且つ、スペシャルリーチ表示態様が発生するときには大当たりとなる確率が高くなるように設定処理されている。

【0106】ステップS42では、ゼネラルフロー（図4）のステップS3のスイッチ入力処理において今回の変動処理に対応してRAM21b中に記憶していた予備表示遊技用乱数を抽出する処理をしてステップS43に移行する。

【0107】ステップS43では、予備可変表示遊技の表示パターン決定に関与する停止態様決定処理のサブルーチン処理をしてステップS44に移行する。

【0108】ステップS44では、ゼネラルフロー（図4）の次のシーケンスの処理を変動処理に変更すべく変動処理の処理NO.に変更する処理をして、このサブルーチンを終了しゼネラルフロー（図4）のステップS12に移行する。

【0109】図7には、図6の普段処理のステップS43において行われる停止態様決定処理のサブルーチン処理のフローチャートを示す。

【0110】この停止態様決定処理が開始されると、まず、リーチフラグがオン否かの判定処理（ステップS50）、又は該判定処理と、停止図柄が大当たり否かの判定処理（ステップS51）が行われ、リーチフラグがオンで且つ停止図柄が大当たりであればステップS52に移行し、リーチフラグがオンで且つ停止図柄が外れであればステップS53に移行し、リーチフラグがオンでなければステップS54に移行する。

【0111】その結果、ステップS52、S53或はS54に移行したときには、普段処理（図6）のステップS42で抽出した予備表示遊技用乱数に基づき予備可変表示遊技の表示パターンを所定の割合でランダムに選定する処理を行う。

【0112】ここで、予備可変表示遊技の表示パターンとは、主に示唆表示の表示パターンを示しており、表示パターンの表示内容を示した図8の図表に示すように、パターンAは風船が割れて”確変スペシャルリーチ”を表示するパターン、パターンBは風船が割れて”確変リーチ”を表示するパターン、パターンCは風船が割れて”スペシャルリーチ”を表示するパターン、パターンDは風船が割れて”リーチ”を表示するパターン、パターンEは風船が割れて”？”を表示するパターン、パターンFは第2停止図柄を先に表示するパターン、パターンGは風船が割れずに失敗するパターン、パターンHは女の子が通り過ぎていくパターンなどがある。

【0113】つまり、これらの表示パターンは特図可変

表示遊技の成り行きを示唆するもので、パターンAは確変スペシャルリーチになることを示唆し、パターンBは確変リーチになることを示唆し、パターンCはスペシャルリーチになることを示唆し、パターンDはリーチになることを示唆し、パターンEは何が起きるか分からないことを示唆し、パターンFは第2停止図柄が何かを示唆し、パターンGはリーチになる可能性が低いことを示唆し、パターンHは大当たりとなることを示唆するようになっている。

【0114】ステップS52に移行したときには、上記の予備表示遊技用乱数に基づき表示パターンを例えば以下のような割合でランダムに選定する処理を行う。即ち、予備表示遊技用乱数が「0」～「99」のランダムな整数値だとして、予備表示遊技用乱数が「0」～「59」のときには表示パターンをパターンDに、予備表示遊技用乱数が「60」～「74」のときには表示パターンをパターンEに、予備表示遊技用乱数が「75」～「84」のときには表示パターンをパターンFに、予備表示遊技用乱数が「85」～「89」のときには表示パターンをパターンGに、予備表示遊技用乱数が「90」～「99」のときには表示パターンをパターンHにそれぞれ選定するようになっている。そして、ステップ55に移行する。

【0115】つまり、このステップS52によって、リーチフラグがオンで停止図柄が大当たり図柄となる場合において、リーチになることを示唆するパターンDが特に高い割合（例えば60%）で選定され、何が起きるか分からないことを示唆するパターンEが比較的低い割合（例えば15%）で選定され、第2停止図柄が何で停止するかを示唆するパターンFが低い割合（例えば10%）で選定され、リーチになる可能性が低いことを示唆するパターンGが特に低い割合（例えば5%）で選定され、大当たりとなることを示唆するパターンHが低い割合（例えば10%）で選定されるようになっている。ここで、パターンDは特に高い割合で選定されているが、以降の処理において、この割合の中から更に場合分けが行われるようになっている。

【0116】また、ステップS53に移行したときには、上記の予備表示遊技用乱数に基づき表示パターンを例えば以下のような割合でランダムに選定する処理を行う。即ち、予備表示遊技用乱数が「0」～「99」のランダムな整数値だとして、予備表示遊技用乱数が「0」～「49」のときには表示パターンをパターンDに、予備表示遊技用乱数が「50」～「74」のときには表示パターンをパターンEに、予備表示遊技用乱数が「75」～「89」のときには表示パターンをパターンFに、予備表示遊技用乱数が「90」～「99」のときには表示パターンをパターンGにそれぞれ選定するようになっている。そして、ステップ55に移行する。

【0117】つまり、このステップS53によって、リ

ーチフラグがオンで停止図柄がリーチ外れ図柄（リーチ状態となった後に外れとなる図柄）となる場合において、リーチになることを示唆するパターンDが高い割合（例えば50%）で選定され、何が起きるか分からないことを示唆するパターンEが比較的高い割合（例えば25%）で選定され、第2停止図柄が何で停止するかを示唆するパターンFが比較的低い割合（例えば15%）で選定され、リーチになる可能性が低いことを示唆するパターンGが低い割合（例えば10%）で選定されるようになっている。このとき、パターンDは高い割合で選定されているが、以降の処理において、この割合の中から更に場合分けが行われるようになっている。

【0118】また、ステップS54に移行したときには、上記の予備表示遊技用乱数に基づき表示パターンを以下のような割合でランダムに選定する処理を行う。即ち、予備表示遊技用乱数が「0」～「99」の整数値だとして、予備表示遊技用乱数が「0」～「39」のときには表示パターンをパターンEに、予備表示遊技用乱数が「40」～「69」のときには表示パターンをパターンFに、予備表示遊技用乱数が「70」～「99」のときには表示パターンをパターンGにそれぞれ選定するようになっている。そして、ステップS59に移行する。

【0119】つまり、このステップS54によって、リーチフラグがオフで特図可変表示遊技の結果がリーチ無し外れとなる場合において、何が起きるか分からないことを示唆するパターンEと、第2停止図柄が何で停止するかを示唆するパターンFと、リーチになる可能性が低いことを示唆するパターンGとが、ほぼ同割合（例えば、パターンEは40%、パターンFは30%、パターンGは30%）で選定されるようになっている。

【0120】ステップS55では、スペシャルリーチフラグがオンか否かを判定し、オンであればステップS56に移行するが、オフであればそのままステップS57にジャンプする。

【0121】ステップS56では、上記のステップS52又はステップS53で選定したパターンDの表示パターンの内、その50%をパターンCに変更する処理をする。即ち、特図可変表示遊技の結果が大当りの場合で予備表示遊技用乱数が「0」～「29」のときにパターンCに変更し、特図可変表示遊技の結果がリーチ外れの場合で予備表示遊技用乱数が「0」～「24」のときにパターンCに変更する。そして、ステップS57に移行する。

【0122】つまり、これらステップS55、S56によって、上記のステップS52又はステップS53でリーチになることを示唆するパターンDが選定される割合（例えば、大当りの場合60%、リーチ外れの場合50%）の内、スペシャルリーチ表示態様が発生するときには、スペシャルリーチになることを示唆するパターンCとリーチになることを示唆するパターンDとが半々の

割合（例えば、大当りの場合30%、リーチ外れの場合25%）で選定されるように変更されている。

【0123】ステップS57では、確率変動図柄によるリーチが否かが判定され、そうであればステップS58に移行するが、そうでなければそのままステップS59にジャンプする。

【0124】ステップS58では、上記のステップS52又はステップS53、並びに、ステップS56において選定されたパターンCやパターンDの表示パターンの内、それらの50%をパターンAやパターンBの表示パターンに変更する処理をする。

【0125】即ち、特図可変表示遊技の結果が大当りでスペシャルリーチフラグがオンの場合には、予備表示遊技用乱数が「0」～「14」のときにパターンAに変更し、予備表示遊技用乱数が「30」～「44」のときにパターンBに変更するようになっている。

【0126】また、特図可変表示遊技の結果が大当りでスペシャルリーチフラグがオフの場合には、予備表示遊技用乱数が「0」～「29」のときにパターンBに変更するようになっている。

【0127】また、特図可変表示遊技の結果がリーチ外れでスペシャルリーチフラグがオンの場合には、予備表示遊技用乱数が「0」～「12」のときにパターンAに変更し、予備表示遊技用乱数が「25」～「37」のときにパターンBに変更するようになっている。

【0128】また、特図可変表示遊技の結果がリーチ外れでスペシャルリーチフラグがオフの場合には、予備表示遊技用乱数が「0」～「24」のときにパターンBに変更するようになっている。

【0129】つまり、これらステップS57、S58によって、上述したスペシャルリーチを示唆するパターンCが選定される割合（スペシャルリーチ後に大当たりとなる場合30%、スペシャルリーチ後に外れとなる場合25%）の内、確率変動図柄によるスペシャルリーチ表示態様が発生するときには、確変スペシャルリーチを示唆するパターンAとスペシャルリーチを示唆するパターンCとが半々の割合（スペシャルリーチ後に大当たりとなる場合15%、スペシャルリーチ後に外れとなる場合約12.5%）で選定されるように変更されている。

【0130】また、これらステップS57、S58によって、上述したリーチを示唆するパターンDが選定される割合（通常リーチ後に大当たりとなる場合60%、通常リーチ後に外れとなる場合50%、スペシャルリーチ後に大当たりとなる場合30%、スペシャルリーチ後に外れとなる場合25%）の内、確率変動図柄によるリーチ表示態様又は確率変動図柄によるスペシャルリーチ表示態様が発生するときには、確変リーチを示唆するパターンBとリーチを示唆するパターンDとが半々の割合（通常リーチ後に大当たりとなる場合30%、通常リーチ後に外れとなる場合25%、スペシャルリーチ後に大当たりと

なる場合15%、スペシャルリーチ後に外れとなる場合約12.5%)で選定されるように変更されている。

【0131】ステップS59では、ステップS52～S54、S56、S58で決定した予備表示遊技の表示パターン情報を表示制御回路40に送るためにRAM21b中にセットする処理をして、このサブルーチンを終了し図6の普段処理のステップS44に移行する。

【0132】つまり、この停止態様決定処理のサブルーチン処理によって、予備可変表示遊技の表示パターンであるパターンA～パターンHの中から、特図の可変表示遊技の成り行きを示唆する表示パターンが適宜選定されるようになっている。また、それらの表示パターンは、特図の可変表示遊技の成り行きと対応して複数用意され、それら複数の表示パターンの中から上記のような割合でランダムに選定されるようになっている。なお、上述した割合は適宜変更可能である。

【0133】図9には、表示制御回路40によって行われる特図の可変表示部4aの表示制御処理の制御処理手順(表示制御のゼネラルフロー)のフローチャートを示す。

【0134】電源が投入されてこの表示制御処理が開始されると、まず、ステップR1～R3で、順に、表示制御回路40のRAMの初期化、I/Oレジスタの設定、システム内部のレジスタの設定をしてから、ステップR4に移行する。

【0135】ステップR4ではVシンク(SYNC)フラグがあるか否かを判定し、なければ再びステップR4を繰り返すが、あれば、ステップR5に移行する。

【0136】ステップR5では、役物制御回路20から送られてくるモードデータ(ゼネラルフロー(図4)の処理NO.を示すヘキサデータ、図7の停止態様決定処理で決定された予備可変表示遊技の表示パターンを示す表示パターン情報、リーチフラグのオンオフを示すリーチフラグ情報、スペシャルリーチフラグのオンオフを示すスペシャルリーチフラグ情報、可変表示遊技の停止結果を示す結果情報など)に応じて、表示制御回路40の制御ROM41a中に書き込まれた表示制御データや表示制御プログラムを選択し、その表示制御データや表示制御プログラムに従って、可変表示部4aで行われる予備可変表示遊技の画像データ(例えば、「男の子」のキャラクターがスノーボードで雪山を滑降しながら図柄を停止表示させる画像データや、特図の可変表示遊技の成り行きを示唆する示唆表示の画像データ)を決定する処理を行う。そして、ステップR6に移行する。

【0137】ステップR6では、役物制御回路20から送られてくるモードデータ(ゼネラルフロー(図4)の処理NO.を示すヘキサデータ、特図可変表示遊技の変動図柄や停止図柄の種類および表示位置のデータなど)に応じて、可変表示部4aの変動表示窓部60、並びに、左、中、右の表示窓部61、62、63に表示され

る図柄の画像データの決定処理を行う。そして、ステップR7に移行する。

【0138】その後、枠情報処理(パチンコ遊技機の遊技領域3を覆うガラス板の枠が開いているか否かの情報処理)(ステップR7)、図柄データの並べ替えを行う図柄データソート処理(ステップR8)をしてステップR4に戻る。

【0139】図10には、図9の表示制御のゼネラルフローが行われているときに入った割り込み信号に基づいて行われる割り込み処理のフローチャートを示す。

【0140】この割り込み処理は、表示制御のゼネラルフロー(図9)が行われているときに入った割り込み信号(特図の可変表示部4aからの画像タイミング信号や、ワンチップマイコン21からのリセット信号など)に基づいて行われるようになっている。

【0141】この割り込み処理が開始されると、ステップR10、R11において、順に割り込み禁止の処理とレジスタの退避処理をしてからステップR12に移行する。

【0142】ステップR12ではワンチップマイコン21からのリセット信号による通信割り込みか否かを判定し、通信割り込みでなければステップR14に移行するが、通信割り込みであればステップR13でワンチップマイコン21からのコマンド信号を受信する通信処理をしてステップR18にジャンプする。

【0143】ステップR14では特図の可変表示部4aからの画像タイミング信号によるVシンク(SYNC)割り込みか否かを判定し、そうでなければそのままステップR18にジャンプするが、そうであればステップR15に移行する。

【0144】ステップR15では、図9の表示制御のゼネラルフローのステップR5、R6等で決定した画像データの画像信号をVDP42から特図の可変表示部4aへ転送する処理をしてステップR16に移行する。

【0145】ステップR16に移行すると、その後、順に、Vシンク(SYNC)の割り込みフラグを立てる処理(ステップR16)、枠信号処理(ステップR17)をしてステップR18に移行する。

【0146】ステップR18では、レジスタ復帰の処理をしてステップR19に移行し、ステップR19では割り込みの許可処理をして、この割り込み処理を終了し表示制御のゼネラルフロー(図9)の元の処理に戻る。

【0147】しかして、表示制御回路40から転送される画像信号に基づいて、可変表示部4aに次のような特図可変表示遊技と予備可変表示遊技との画像表示が行われる。

【0148】図11～図14には、可変表示部4aに表示される特図可変表示遊技と予備可変表示遊技との画像図の一例を示す。

【0149】図11中、(a)は前回の可変表示遊技の

結果が表示されているときの画像図、(b)は特図可変表示遊技および予備可変表示遊技の開始時の画像図、

(c)と(d)は第1停止図柄が左表示窓部61に停止表示されるまでの一連の画像図である。

【0150】図12中、(a)は第2停止図柄の停止過程の画像図、(b)は第3停止図柄の停止過程の画像図、(c)は可変表示遊技の結果として外れが確定したときの画像図である。

【0151】図13は、予備可変表示遊技において示唆表示が行われているときの画像を示すもので、(a)は「風船」のキャラクターにより示唆表示が行われている画像図、(b)は「女の子」のキャラクターにより示唆表示が行われている画像図、(c)はその他の示唆表示の一例を示した画像図である。

【0152】図14中、(a)はリーチ状態になったときの画像図、(b)と(c)はスペシャルリーチ可変表示態様の一連の画像図、(d)は可変表示遊技の結果として当たりになったときの画像図である。

【0153】図11(a)に示すように、可変表示部4aには、複数の図柄がスクロール表示される変動表示窓部60、第1停止図柄が停止表示される左表示窓部61、第2停止図柄が停止表示される右表示窓部63、および、第3停止図柄(最終停止図柄)が停止表示される中表示窓部62等が設けられ、その背後には予備可変表示遊技の背景図である雪山の画像が表示されている。

【0154】図11(b)に示すように、特図始動口9への入賞或は特図始動記憶に基づいて特図可変表示遊技が開始されると、左、中、右の表示窓部61、62、63に表示されていた前回の可変表示遊技の停止結果が消去されると同時に、変動表示窓部60において一連の図柄配列が右から左へ高速スクロールを開始する。

【0155】この特図可変表示遊技の開始とほぼ同時に、予備可変表示遊技も開始され、予備可変表示遊技の背景である雪山が右から左へゆっくりとスクロール表示されていき、そして、画面左端からスノーボードを履いた「男の子」のキャラクターが現れて、画面上で雪山を滑降し始める。

【0156】図11(c)と(d)に示すように、特図可変表示遊技が開始されて所定時間が経過すると、変動表示窓部60で高速スクロールしている一連の図柄配列の中から1つの図柄(第1停止図柄、図示例では「7」)が抜き出されて左表示窓部61に停止表示される。

【0157】この第1停止図柄が停止表示するときには、予備可変表示遊技において、「男の子」のキャラクターが画面左上方にジャンプして、変動表示窓部60の一連の図柄配列の中から第1停止図柄を弾き落とすといった装飾的な表示遊技が行われる。このとき、第1停止図柄は、前記予備可変表示遊技の装飾的な表示遊技と対応するように、変動表示窓部60から左表示窓部61ま

で弾んで落ちるように移動される。

【0158】図12(a)に示すように、第1停止図柄の停止表示から所定時間が経過すると、変動表示窓部60で高速スクロールしている一連の図柄配列の中から第2停止図柄(図示例では「3」)が抜き出されて右表示窓部63に停止表示される。このとき、予備可変表示遊技では、第1停止図柄の場合とほぼ同様に、「男の子」のキャラクターが画面右上方にジャンプして、変動表示窓部60の一連の図柄配列の中から第2停止図柄を弾き落とすといった装飾的な表示遊技が行われる。

【0159】図12(b)に示すように、第1停止図柄と第2停止図柄とが停止表示されてリーチ状態とならない通常停止の場合において、第2停止図柄の停止表示から所定時間が経過すると、変動表示窓部60で高速スクロールしている一連の図柄配列の中から第3停止図柄(図示例では雪だるまの図柄)が抜き出されて中表示窓部62に停止表示される。このとき、予備可変表示遊技では、第1と第2の停止図柄の場合とほぼ同様に、「男の子」のキャラクターが画面中央上方にジャンプして、変動表示窓部60の一連の図柄配列の中から第3停止図柄を弾き落とすといった装飾的な表示遊技が行われる。

【0160】図12(c)に示すように、左、中、右の表示窓部61、62、63に図柄が停止表示されると、変動表示窓部60の一連の図柄配列の高速スクロールが停止して変動表示遊技の結果が確定される(図示例では、「7、雪だるま図柄、3」が停止表示されて、結果は外れに確定されている。)

【0161】この変動表示遊技の結果の確定とほぼ同時に、予備可変表示遊技では背景のスクロール表示が停止され、「男の子」のキャラクターが画面右方へ滑っていった画面上から姿を消す。そして、予備可変表示遊技が終了される。

【0162】図13に示すように、可変表示遊技の開始から第1停止図柄の停止までの間には、予備可変表示遊技において可変表示遊技のその後の成り行きを示唆する示唆表示が行われる。

【0163】図13(a)や(c)に示すように、示唆表示の例としては、画面右端から「風船」が現れるものや、画面左端から「女の子」のキャラクターが現れて、「男の子」の横を通り過ぎていくものなど、前述した通りである。

【0164】画面右端から「風船」が現れたときには、図13(b)に示すように、「男の子」が小さくジャンプをして風船を割ったり、或は、失敗して風船が割れなかったりする。そして、風船が割れると、「男の子」が着地するとき、図8の予備可変表示遊技の表示パターンの図表に示したように、「確定スペシャルリーチ」、「確定リーチ」、「スペシャルリーチ」、「リーチ」、「?」等のメッセージ表示が行われて、前述した可変表示遊技の成り行きの示唆が行われる。

【0165】また、その他の示唆表示として「男の子」のジャンプの滞空時間の長さに変化を持たせ、その滞空時間によって可変表示遊技の成り行きを示唆するようにしても良いし、背景のスクロール速度（「男の子」の滑降速度）に変化を持たせ、そのスクロール速度によって可変表示遊技の成り行きを示唆するようにしても良い。

【0166】図14(a)に示すように、第1停止図柄と第2停止図柄が停止表示されて、リーチ状態となったときには、そのリーチ状態を装飾および報知するリーチ可変表示態様が発生される。

【0167】図14(b)に示すように、リーチ可変表示態様（通常リーチ可変表示態様、又はスペシャルリーチ可変表示態様）が発生すると、先ず、変動表示窓部60での図柄配列のスクロールが人の目で追える程度のスロースクロールに変更される。そして、所定時間後に、変動表示窓部60でスロースクロールしている一連の図柄配列の中から1つの図柄（図示例では「4」）が抜き出されて中表示窓部62に移動される。

【0168】この図柄が抜き出されるときには、予備可変表示遊技では、「男の子」のキャラクターが画面中央上方にジャンプして、変動表示窓部60の一連の図柄配列の中からこの図柄を弾き落とすといった装飾的な表示遊技が行われる。

【0169】通常リーチ可変表示態様の場合には、この移動された図柄が中表示窓部62に停止表示されると共に変動表示窓部60の図柄配列のスクロールが停止して、それにより可変表示遊技の結果が確定される。

【0170】一方、スペシャルリーチ可変表示態様の場合には、図14(c)に示すように、中表示窓部62に移動された図柄が画面下端から画面外に押し出されると共に、変動表示窓部60の図柄配列の変動が高速スクロールに変更される。

【0171】この図柄が画面下端から押し出されるときには、予備可変表示遊技として、ジャンプしていた「男の子」のキャラクターがその図柄の上に飛び降りて、図柄を押し出すといった装飾的な表示遊技が行われる。

【0172】そして、上記のような、図柄配列の中から中表示窓部62に図柄が移動された後に画面の下端から押し出されるといった可変表示遊技の表示と、それに伴った上記の予備可変表示遊技の表示とが、テンポ良く数回繰り返された後に、所定の第3停止図柄が中表示窓部62に停止表示される。と同時に、変動表示窓部60の図柄配列のスクロールが停止して、可変表示遊技の結果が確定される。

【0173】この中表示窓部62に第3停止図柄が停止表示されるときには、予備可変表示遊技として、その図柄が外れ図柄であれば、その図柄の上に飛び乗っていた「男の子」のキャラクターが滑って転がるといった装飾的な表示遊技が行われる。

【0174】一方、その図柄が大当たり図柄であれば、図

14(d)に示すように、「男の子」のキャラクターが雪面に着地して自慢気なポーズを取るといった装飾的な表示遊技が行われる。そして、背景のスクロールが停止されて予備可変表示遊技が終了される。

【0175】図15には、通常リーチ可変表示態様が発生された後に結果が外れとなるパターンの可変表示遊技において、予備可変表示遊技、第1停止図柄、第2停止図柄、および第3停止図柄のそれぞれに関する動作タイミングのタイミングチャートを示す。

10 【0176】このタイミングチャートには、可変表示遊技と予備可変表示遊技とを連動させて表示するために、表示制御回路40の表示制御ROM41a中に書き込まれている制御プログラムや制御データに基づく、予備可変表示遊技の動作タイミングの一例が示されている。

【0177】即ち、可変表示遊技における第1停止図柄、第2停止図柄、および第3停止図柄に関する動作タイミング（変動表示窓部60での高速スクロールの動作タイミング、変動表示窓部60での図柄停止前の停止スクロールの動作タイミング、図柄停止の動作タイミング、リーチ可変表示態様の動作タイミングなど）については、役物制御回路20から表示制御回路40に送られるモードデータ（表示される図柄の種類や表示位置のデータ）に基づいて決定されている。

【0178】例えば、可変表示遊技において通常リーチ可変表示態様が発生された後に外れとなる場合、第1停止図柄に関与する動作タイミングについては、図15中の「第1停止図柄」の項の横に示したタイミング曲線に示されるように、先ず、変動開始から所定時間を通して変動表示窓部60における図柄の高速スクロールが行われ、その後、そのスクロールが速度のやや遅い停止スクロールに変更され、且つ、図柄が2～4個送られた後に、変動表示窓部60の一連の図柄配列の中から第1停止図柄が抜き出されて左表示窓部61に停止表示されるようになっている。

【0179】また、第2停止図柄に関与する動作タイミングについては、図5中の「第2停止図柄」の項の横に示したタイミング曲線に示されるように、第1停止図柄の停止表示から短い所定時間が経過したときに、変動表示窓部60での図柄の高速スクロールが停止スクロールに変更され、その後、図柄が2～4個送られた後に、変動表示窓部60の一連の図柄配列の中から第2停止図柄が抜き出されて左表示窓部61に停止表示されるようになっている。

【0180】また、第3停止図柄に関与する動作タイミングについては、図5中の「第3停止図柄」の項の横に示したタイミング曲線に示されるように、第2停止図柄の停止表示から短い所定時間が経過したときに、変動表示窓部60での図柄の高速スクロールがノーマルリーチスクロール（スロースクロール）に変更され、一連の図柄配列が2～3周程度スクロールした後に、その図柄配

列の中から第3停止図柄（最終停止図柄）が抜き出されて中表表示部62に停止表示されるようになっている。

【0181】一方、予備可変表示遊技に関する動作タイミング（「男の子」が雪山を滑降する動作タイミング、上述した示唆表示の動作タイミング、図柄を弾き落とすように「男の子」が画面左、右又は中央上方にジャンプする動作タイミング、スペシャルリーチに関与して「男の子」が図柄の上に飛び降りて図柄を押し出すようにする動作タイミング）については、役物制御回路20から送られるモードデータ（ゼネラルフロー（図4）の処理NO.を示すヘキサデータ、予備可変表示遊技の表示パターンを示す表示パターン情報、可変表示遊技で発生されるリーチ表示態様の種類を示すリーチ情報、可変表示遊技の停止結果を示す結果情報など）に基づいて、表示制御回路40の制御ROM41a中に書き込まれた制御プログラムや制御データにより決定されている。

【0182】例えば、図5の「予備表示遊技」の項の横に示すタイミング曲線に示されるように、先ず、可変表示遊技の変動開始とほぼ同時に予備可変表示遊技が開始され、背景のスクロール表示とキャラクターが出現される表示とが行われる。

【0183】この予備可変表示遊技が開始されるタイミングは、モードデータ中のゼネラルフロー（図4）の処理NO.を示すヘキサデータに基づくもので、ゼネラルフロー（図4）の処理NO.が変動処理のものに変更されたときが、そのタイミングとなっている。

【0184】その後は、この予備可変表示遊技が開始されるタイミングを基準にして、可変表示遊技のその後の展開（リーチ表示態様の発生如何や可変表示遊技の結果如何）に対応して予め決められているタイミング（表示制御ROM41a中に書き込まれている制御プログラムや制御データ）に従って、予備可変表示遊技の各動作が行われるようになっている。

【0185】即ち、「第1停止図柄」の高速スクロール後半部の所定の時点において、「男の子」が風船を割って示唆表示を出現させたり「女の子」が通り過ぎる等の示唆表示（予備可変表示遊技の結果表示）が行われるようになっている。また、「第1停止図柄」の停止スクロール中の所定の時点において、「男の子」が左上方にジャンプして図柄を弾き落とすといった表示遊技が行われるようになっている。また、「第2停止図柄」の停止スクロール中の所定の時点において、「男の子」が右上方にジャンプして図柄を弾き落とすといった表示遊技が行われるようになっている。また、「第3停止図柄」のノーマルスクロールの終了付近の所定の時点において、「男の子」が中央上方にジャンプして図柄を弾き落とし、その図柄の上に飛び降りるといった表示遊技が行われるようになっている。

【0186】可変表示遊技がその他の経過内容となる場合における予備可変表示遊技に関する動作タイミングに

については、その可変表示遊技の経過内容に応じて表示制御ROM41a中の制御プログラムや制御データ内に記されていて、上記の可変表示遊技の経過内容の場合と同様に、可変表示遊技の図柄の表示と予備可変表示遊技のキャラクター等の表示とが連動されるようになっている。

【0187】以上のように、この実施の形態のパチンコ遊技機によれば、特図の可変表示遊技が進行している間に、「男の子」のキャラクターがスノーボードで雪山を滑降するといった予備可変表示遊技が行われるので、可変表示遊技の興趣に欠ける部分（例えば、第1停止図柄の停止表示までの高速スクロール中など）がこの予備可変表示遊技により補われて、可変表示遊技中を通して興趣に富んだ表示遊技になっている。

【0188】また、この予備可変表示遊技の内容は、「風船」や「女の子」などのキャラクターにより可変表示遊技の成り行きを示唆する示唆表示や、「男の子」のキャラクターがジャンプして図柄配列の中から停止図柄を抜き出すといった装飾表示などから構成されており、従来にない斬新で変化に富んだ表示遊技、遊技者の興味を引き付ける表示遊技が実現されている。

【0189】また、この予備可変表示遊技の示唆表示には、可変表示遊技の結果を示唆するものや、複数種類あるリーチ表示態様（通常リーチ表示態様、スペシャルリーチ表示態様、確変リーチ表示態様、確変スペシャルリーチ表示態様）の発生を示唆するものが含まれており、遊技者の興味をより引き付ける内容になっている。

【0190】なお、本発明はこの実施の形態のパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、遊技機はパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機、パチスロ遊技機、スロットマシンなどでも良い。

【0191】また、予備可変表示遊技は、その内容が可変表示遊技の成り行きを示唆するようになっていれば、どのような形式のものでも良く、例えば、キャラクターが動作表示される形式の他、可変表示遊技とは別に複数の識別情報（図柄）が変動表示される図柄合わせの形式等でも良い。この場合、可変表示遊技で結果が停止表示されるよりも早く、予備可変表示遊技の図柄が停止表示されるようにして、この予備可変表示遊技の停止結果によって可変表示遊技の成り行きが示唆される内容にすれば効果的である。

【0192】また、予備可変表示遊技により示唆（示唆表示）される内容は、この実施の形態で示した、各種リーチ表示態様の発生、大当りの発生、第2停止図柄が何であるか等に限定されるものではなく、可変表示遊技の成り行きであればどの様なものでも良く、例えば、その示唆表示として可変表示遊技の結果を予め表示する予告表示を行うようにしても良い。

【0193】また、この予備可変表示遊技の示唆表示が行われるタイミングは、第1停止図柄が停止される前の

10

20

30

40

50

高速スクロール中の他、例えば、第1停止図柄の停止から第2停止図柄の停止までの間、第2停止図柄の停止から第3停止図柄の停止までの間、或は、特図の始動入賞からその入賞に基づく可変表示遊技が行われる前の特図始動記憶表示器4bの点灯中などでも良い。

【0194】また、この示唆表示は、可変表示遊技が行われる度に毎回行われる必要はなく、例えば、可変表示遊技において特別な態様が発生するときのみに行われるようにしても良い。ここで、可変表示遊技における特別な態様としては、例えば、図柄の変動表示が特別なものに變更される特別な可変表示態様（例えば、各種リーチ可変表示態様など）、並びに、可変表示遊技の停止結果が特別な停止結果となる特別な停止結果態様（例えば、大当たりとなる特別停止態様、その他の遊技価値（普図時短状態、特図確率変動状態、普図確率変動状態）を発生させる所定の停止態様）などが含まれる。

【0195】また、予備可変表示遊技と可変表示遊技は同画面上で行われる必要はなく、可変表示遊技を行う可変表示部と、予備可変表示遊技を行う可変表示装置とを別々に設けて、別画面上でそれぞれ行われるようにしても良い。

【0196】

【発明の効果】請求項1記載の発明によれば、可変表示遊技の進行中に当該可変表示遊技の成り行きを示唆する予備可変表示遊技が発生されるので、この予備可変表示遊技によって可変表示遊技の成り行きが解ることとなり、その予備可変表示遊技が行われる分、可変表示遊技の興味が高められて飽きのこないものとなる。

【0197】また、この予備可変表示遊技は、可変表示遊技の成り行きを示唆するものなので、その分、可変表示遊技の遊技内容が複雑なものになっても支障は無く、従来にない斬新で変化に富んだ遊技内容、即ち、長く遊技を継続しても飽きの来ない遊技内容を実現可能である。

【0198】請求項2記載の発明によれば、特に、予備可変表示遊技が可変表示遊技の結果の停止表示以前に行われるので、可変表示遊技の特に興味の少ない部分、例えば、従来例の第1停止図柄や第2停止図柄の高速変動状態中などに、予備可変表示遊技が行われることとなって、それら可変表示遊技の特に興味の少ない部分を予備可変表示遊技によって補うことが出来る。また、予備可変表示遊技による可変表示遊技の成り行きの示唆が、可変表示遊技の結果の停止表示以前に行われるのでより効果的である。

【0199】請求項3記載の発明によれば、予備可変表示遊技の結果によって、複数種類ある可変表示遊技態様の何れを発生させるかが決定されるので、遊技者は予備可変表示遊技の結果を見ることにより、可変表示遊技のその後の展開を知ることが出来る。従って、予備可変表示遊技に対する遊技者の興味がより高められて、上記の

請求項1又は2記載の発明効果を更に向上させられる。

【0200】請求項4記載の発明によれば、予備可変表示遊技が画像キャラクタの動作表示により行われるので、遊技内容の興趣性および斬新さの更なる向上、並びに、予備可変表示遊技のバリエーションの増加などが期待できる。それにより、上記請求項1、2又は3記載の発明効果を更に向上させることが出来る

【図面の簡単な説明】

10 【図1】この発明の実施の形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図2】このパチンコ遊技機の裏側に設置された遊技システムの制御を行う役物制御回路、および、この役物制御回路の制御下で特図の可変表示部の表示制御を行う表示制御回路の主要制御ブロック図である。

【図3】図2の表示制御回路の詳細を示した主要制御ブロック図である。

【図4】役物制御回路によって行われるメイン遊技制御処理（ゼネラルフロー）のフローチャートである。

20 【図5】図4のゼネラルフローのステップS5～S11の制御処理の流れの説明図である。

【図6】図4のゼネラルフローのステップS5において行われる普段処理のサブルーチン処理のフローチャートである。

【図7】図6の普段処理のステップS43において行われる停止態様決定処理のサブルーチン処理のフローチャートである。

【図8】予備可変表示遊技における各表示パターンの表示内容を示した図表である。

30 【図9】表示制御回路によって行われる特図の可変表示部の表示制御の処理手順（表示制御のゼネラルフロー）を示したフローチャートである。

【図10】図9の表示制御のゼネラルフローが行われているときにいった割り込み信号に基づいて行われる割り込み処理のフローチャートである。

40 【図11】可変表示部に表示される特図可変表示遊技と予備可変表示遊技との画像図の一例として、（a）は前回の可変表示遊技の結果が表示されているときの画像図、（b）は特図可変表示遊技および予備可変表示遊技の開始時の画像図、（c）と（d）は第1停止図柄が左表示窓部61に停止表示されるまでの一連の画像図である。

【図12】可変表示部に表示される特図可変表示遊技と予備可変表示遊技との画像図の一例として、（a）は第2停止図柄の停止過程の画像図、（b）は第3停止図柄の停止過程の画像図、（c）は可変表示遊技の結果として外れが確定したときの画像図である。

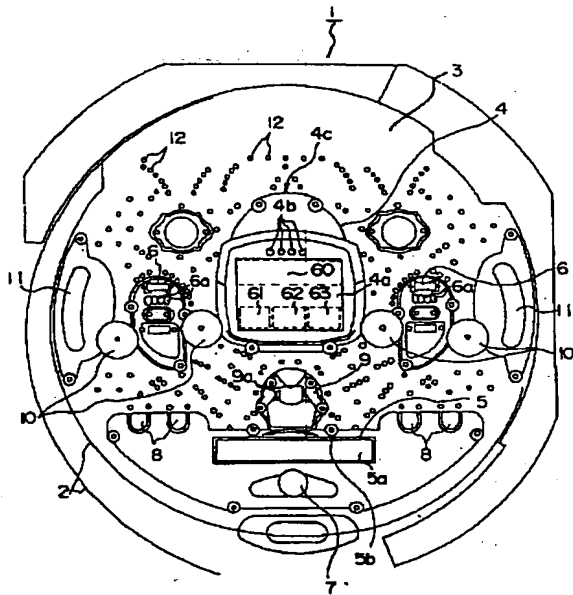
50 【図13】可変表示部に表示される特図可変表示遊技と予備可変表示遊技との画像図の一例として、予備可変表示遊技において示唆表示が行われているときの画像を示すもので、（a）は「風船」のキャラクターにより示唆

表示が行われている画像図、(b)は「女の子」のキャラクターにより示唆表示が行われている画像図、(c)はその他の示唆表示としての一例を示した画像図である。

【図14】可変表示部に表示される特図可変表示遊技と予備可変表示遊技との画像図の一例として、(a)はリーチ状態になったときの画像図、(b)と(c)はスペシャルリーチ可変表示態様の一連の画像図、(d)は可変表示遊技の結果として大当たりになったときの画像図である。

【図15】通常リーチ可変表示態様が発生された後に結

【図1】



【図8】

予備表示遊技パターン

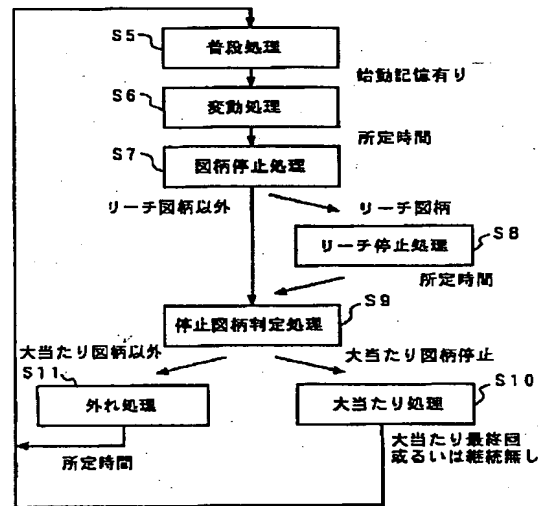
パターン	内容
パターンA	風船が割れ → 確定スペシャルリーチを表示
パターンB	風船が割れ → 確定リーチを表示
パターンC	風船が割れ → スペシャルリーチを表示
パターンD	風船が割れ → リーチを表示
パターンE	風船が割れ → 何が発生するか分からない
パターンF	第2停止図柄を表示 → 第2停止図柄を先に表示する
パターンG	風船割れず(失敗)
パターンH	女の子が走り過ぎていく → 必ず大当たりになる

果が外れとなる可変表示遊技のパターンにおいて、予備可変表示遊技、第1停止図柄、第2停止図柄、および第3停止図柄に関する動作タイミングを示したタイミングチャートである。

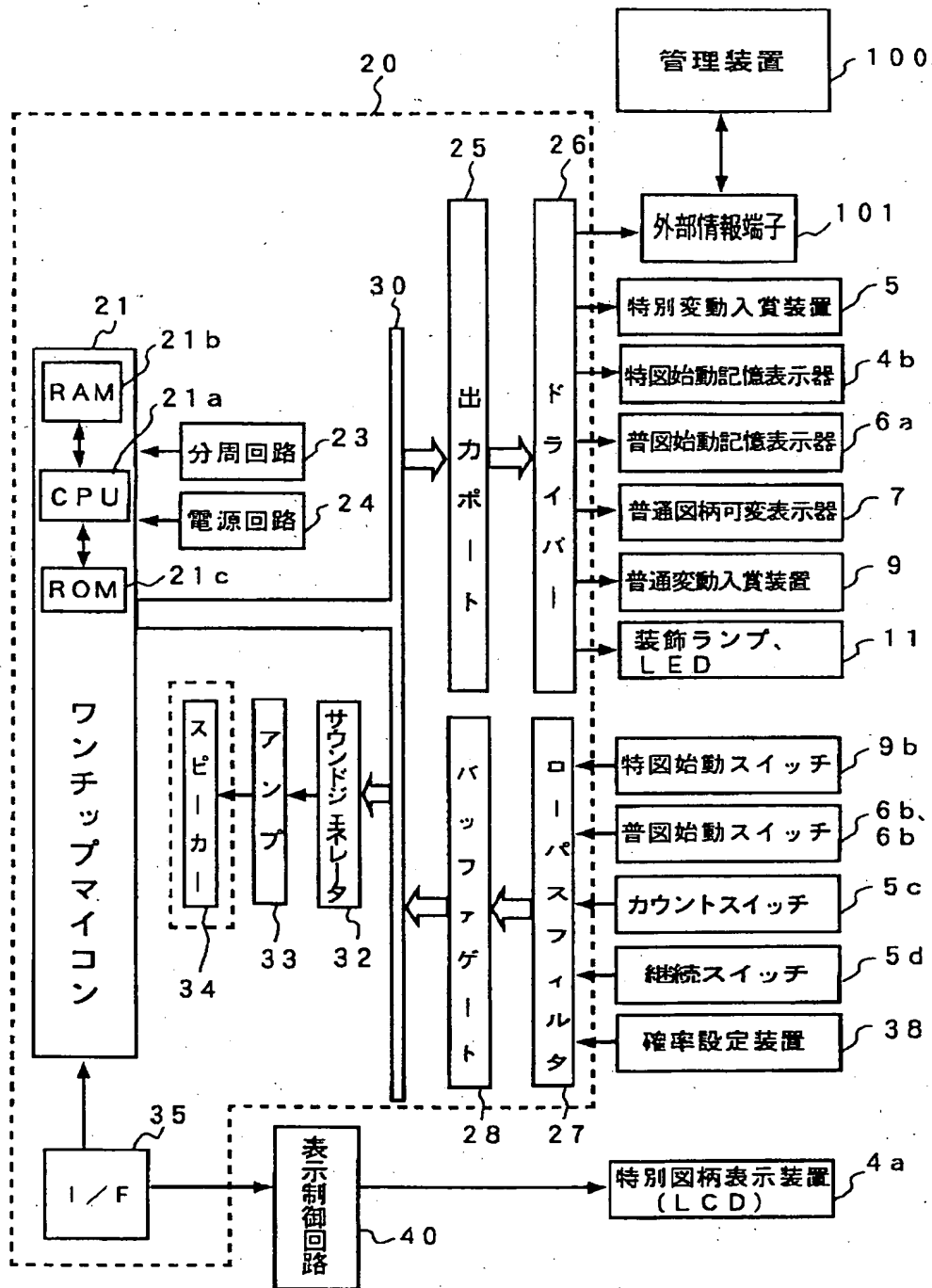
【符号の説明】

- 1 遊技盤
- 3 遊技領域
- 4 a 可変表示装置 (予備可変表示遊技発生手段としても併用される。)
- 20 役物制御回路 (予備可変表示制御手段)
- 40 表示制御回路 (予備可変表示制御手段)

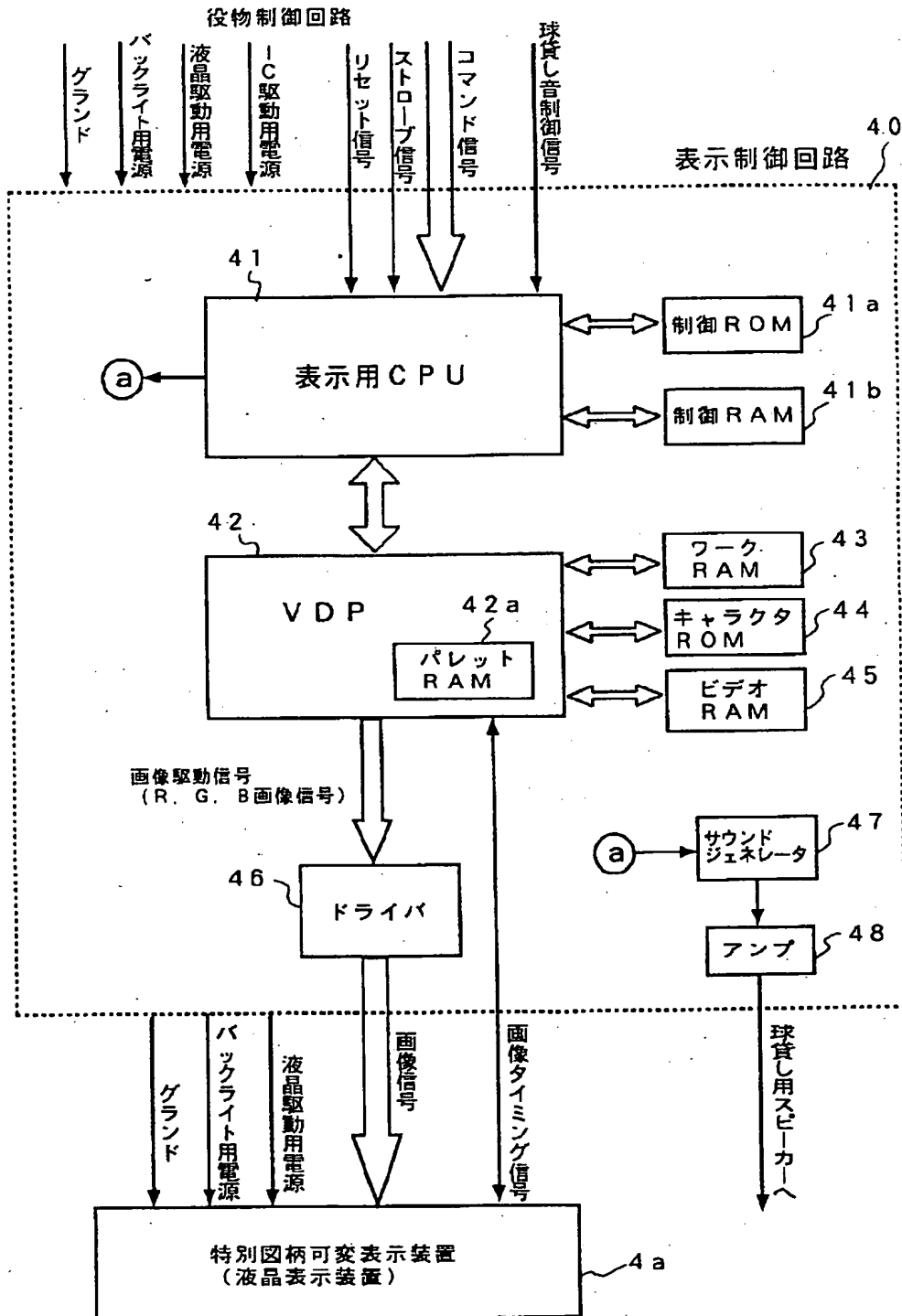
【図5】



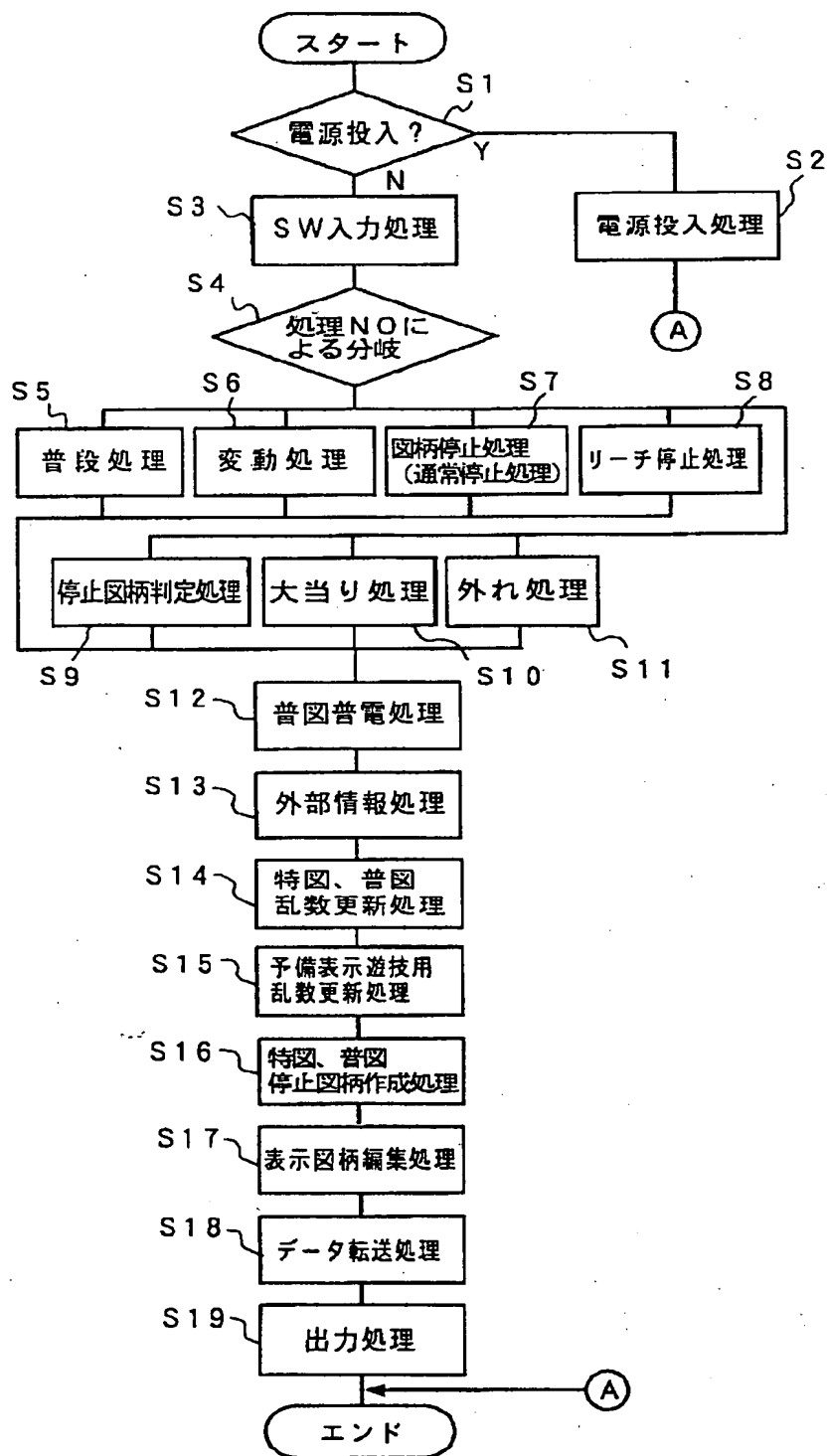
20



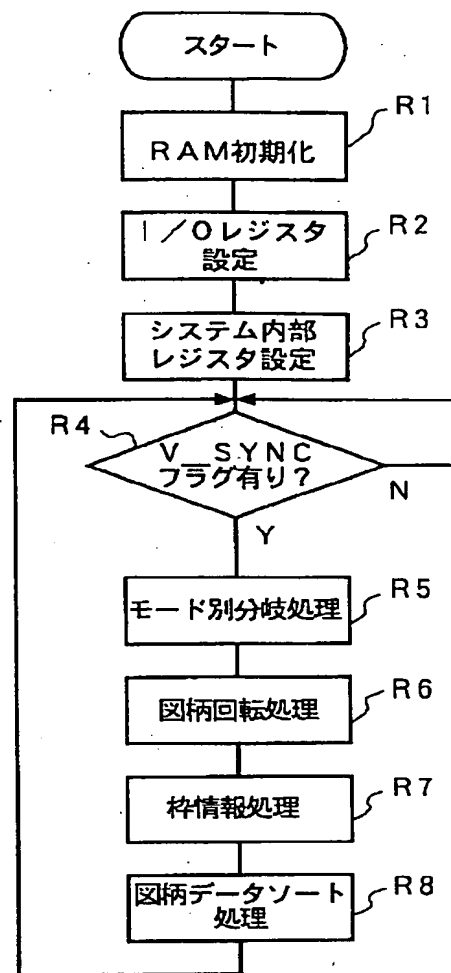
【図 3】



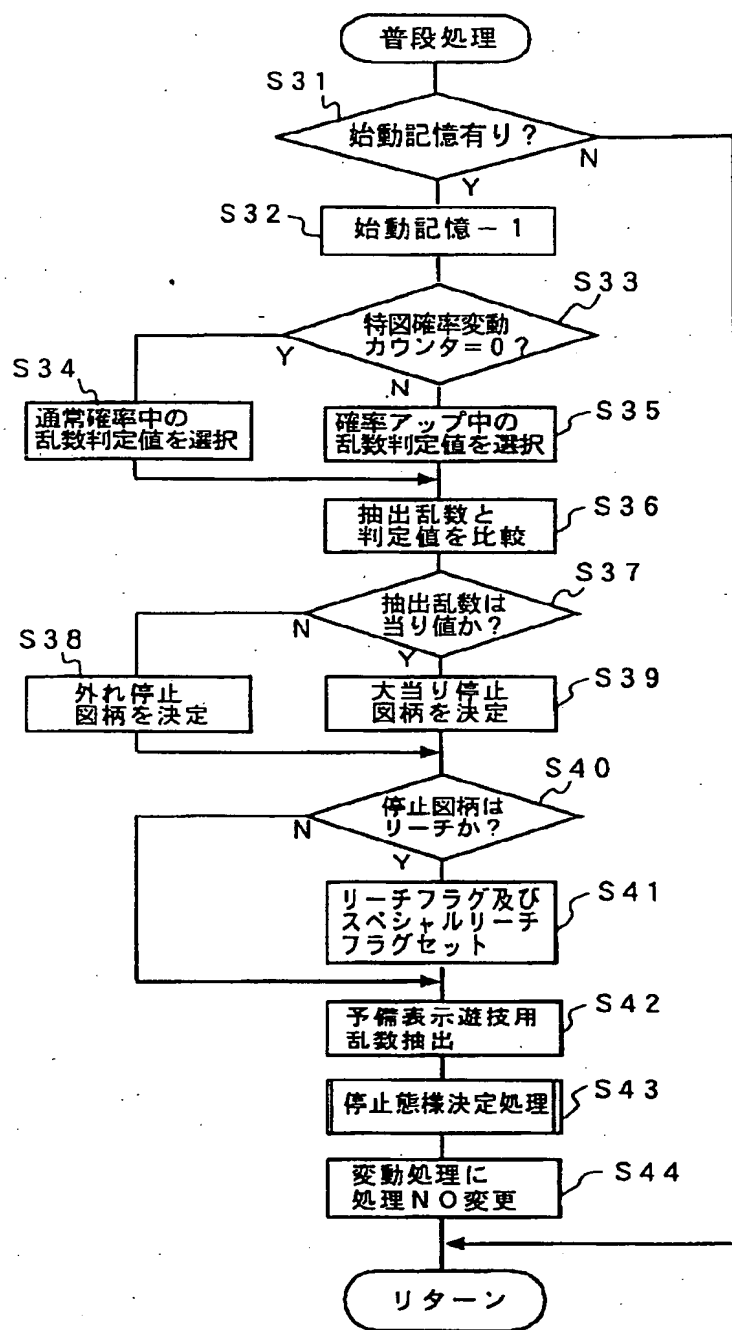
【図4】



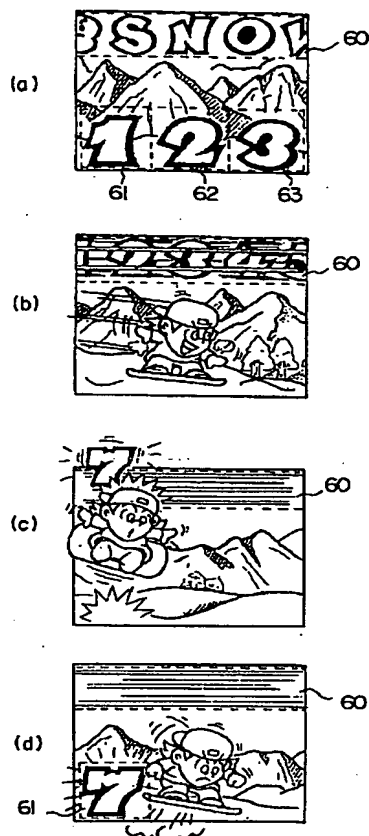
【図9】



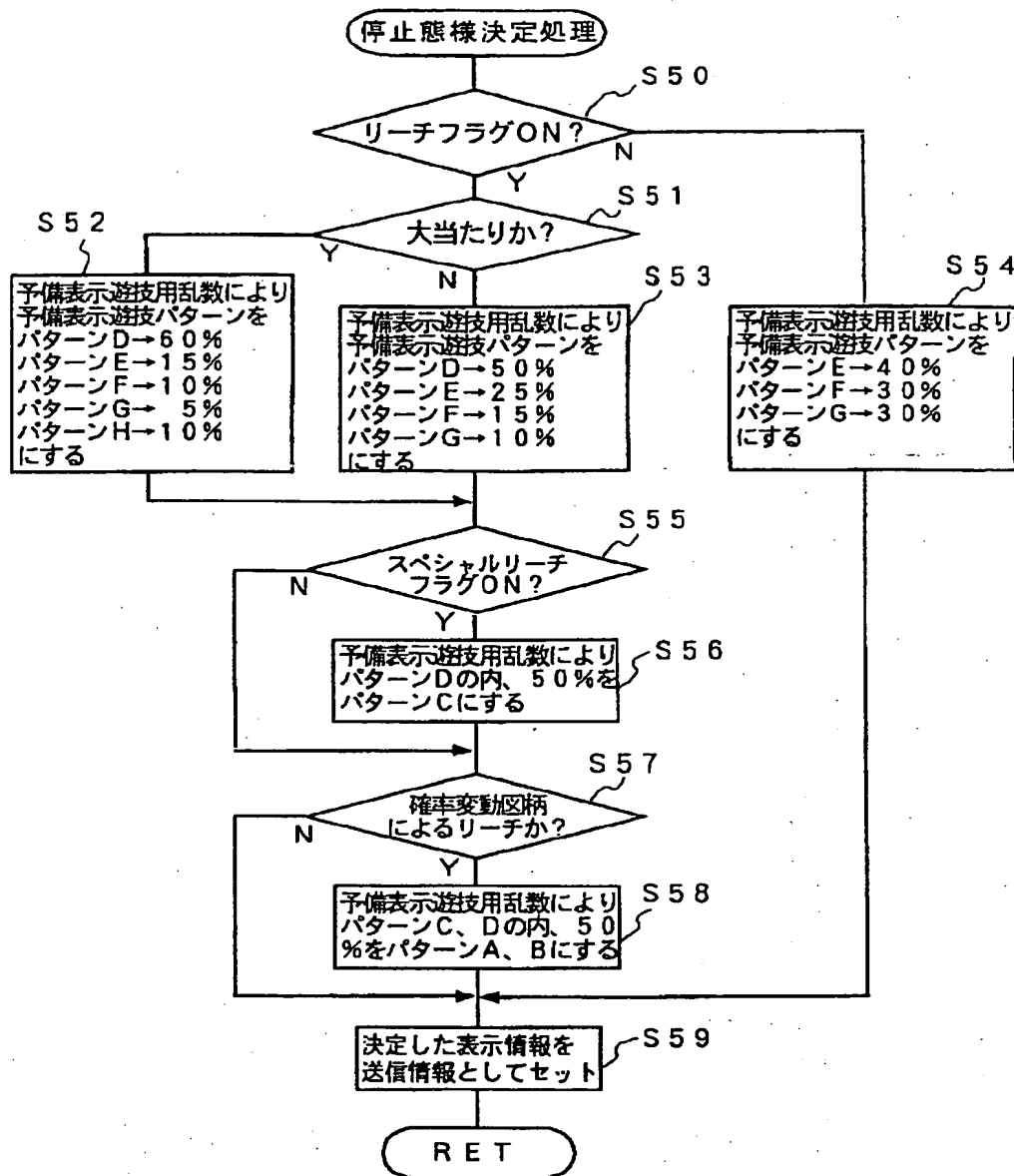
【図 6】



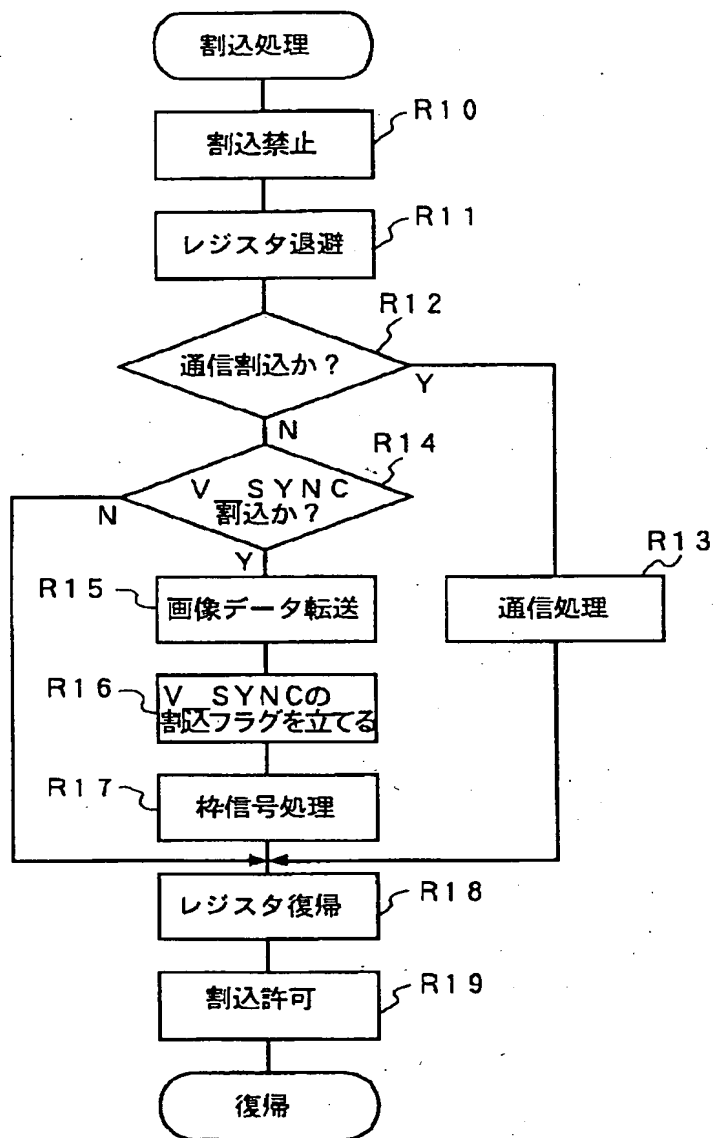
【図 11】



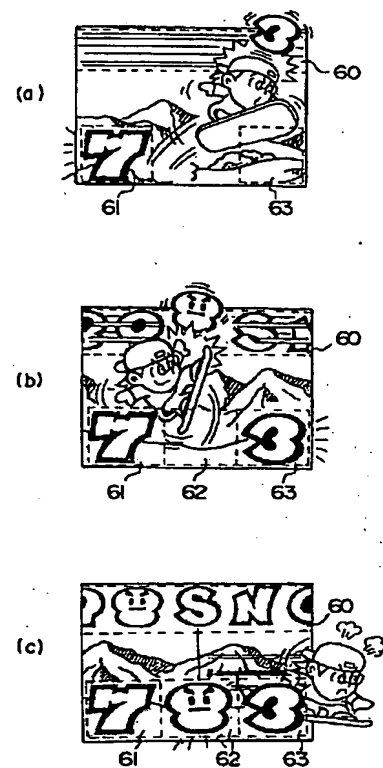
【図7】



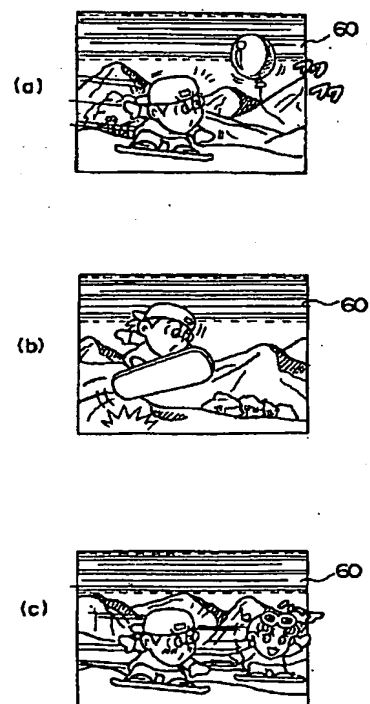
【図10】



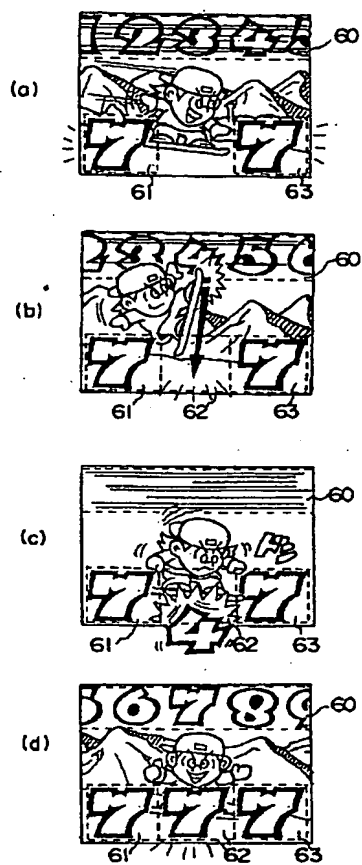
【図12】



【図13】



【図14】



【図15】

・リーチ有り外れ

